EINO

Dylemat

Rozpocznij swoją Turę w LW przynajmniej 2 Wrogów.

Przeczytaj Wspomnienie Eina **01** na stronie **4**.

Szybki spust

Przeładuj swoją Broń i wydaj całą załadowaną Amunicję podczas jednej Tury.

Przeczytaj Wspomnienie Eina **02** na stronie **4**.

Tak czy siak

Zabij 3 Wrogów lub zadaj im podczas jednej Tury.

Przeczytaj Wspomnienie Eina **03** na stronie **4**.

Idealna korekta

Odrzuć , by przerzucić dowolną liczbę kości, i uzyskaj co najmniej 6 dodatkowych ★.

Przeczytaj Wspomnienie Eina **04** na stronie **5**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Eina 05 na stronie 5 Osobistych Historii cz. 2.

CHOMIK

☐ Łatwa zdobycz

Zabij 2 Wrogów z podczas jednej Tury.

Przeczytaj Wspomnienie Chomika **01** na stronie **6**.

☐ Uczta

Rozpocznij swoją Turę z 4 lub mniej PŻ i wylecz się do pełni PŻ podczas tej samej Tury, lecząc się tylko za pomocą Akcji Przedmiotów typu **Żywność** oraz zdolności „Wiecznie głodny”.

Przeczytaj Wspomnienie Chomika **02** na stronie **6**.

☐ Śmiałek

Przemieść się przez LW przynajmniej 4 Wrogów podczas jednej Tury.

Przeczytaj Wspomnienie Chomika **03** na stronie **6**.

☐ Drugi oddech

Wypij Przedmiot Napój Energetyczny po wykorzystaniu wszystkich , a następnie zabij Wroga za pomocą uzyskanej dzięki Napojowi Energetycznemu.

Przeczytaj Wspomnienie Chomika **04** na stronie **7**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Chomika 05 na stronie 7 Osobistych Historii cz. 2.

MOLOCH

Rozwałka

Wyrzuć przynajmniej 3★ więcej, niż wymaga najwyższa wartość Trafienia atakowanego Wroga.

Przeczytaj Wspomnienie Molocha **01** na stronie **8**.

Znaj swoje atuty

Zabij Wroga za pomocą Akcji „Szał Strzelania” po uzyskaniu w jej rezultacie wyniku ◎.

Przeczytaj Wspomnienie Molocha **02** na stronie **8**.

Odległe cele

Miej LW do przynajmniej 3 Wrogów na tym samym polu w Zasięgu 4+.

Przeczytaj Wspomnienie Molocha **03** na stronie **8**.

Nieustępliwy

Zabij Wroga i miej oraz po Ataku.

Przeczytaj Wspomnienie Molocha **04** na stronie **9**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Molocha 05 na stronie 9 Osobistych Historii cz. 2.

JASNA

☐ Zabawki

Wykonaj Akcję z dwoma różnymi Artefaktami podczas jednej Tury.

Przeczytaj Wspomnienie Jasnej **01** na stronie **10**.

☐ Dym i lustra

Zakończ swoją Turę na polu z i bez Wrogów, mając przynajmniej 1 Wroga na sąsiednim polu.

Przeczytaj Wspomnienie Jasnej **02** na stronie **10**.

☐ Potęga umysłu

Wykonaj Akcję z Przedmiotem **Przeciwpsionicznym** na polu z Wrogiem Psionikiem.

Przeczytaj Wspomnienie Jasnej **03** na stronie **10**.

☐ Tam nie jest bezpiecznie

Zabij 2 Wrogów znajdujących się na polach z Anomalią podczas jednej Tury.

Przeczytaj Wspomnienie Jasnej **04** na stronie **11**.

Po zdobyciu wszystkich Osiągnięć przeczytaj Wspomnienie Jasnej 05 na stronie 11 Osobistych Historii cz. 2.